Concept 1: Bakkerij Alberto

Franse bakker

Bonjour; Bon appetite; Au revoir; Merci beaucoup; Mais oui; s’Il vous plait

Stokbrood/baguette; Croissants; French toast; Tarte tatin

* Geld:
  + Afrekenen bij de kassa
* Procenten:
  + Kortingen/aanbiedingen verrekenen
* Breuken:
  + Snijden van deegwaren (bijv. je hebt ¼ taart over en iemand besteld ½ taart maar je wil het overige niet weggooien. Hoeveel moet je van het nieuwe taart afsnijden?)
* Tijd:
  + Tijd van oven instellen (bijv. taart moet 20 min in de oven. Het is 12:35. Hoe laat is hij klaar?)
  + Kookwekker instellen (bijv. taart moet 90 min in de oven. Je bent de wekker vergeten te zetten. Je weet wel nog dat hij om 14:15 de oven in ging. Het is nu 15:00. Hoelang moet je de kookwekker nog instellen?)
* Verhoudingen:
  + Ingrediënten (bijv. recept is voor 1 kilo maar je wilt 250 gram. Je hebt 300 gram bloem nodig voor een kilo. Hoeveel heb je nodig voor 250 gram?)
* Grote getallen:
  + Verdiensten (bijv. bakker heeft €81.200 verdient deze maand. Hij heeft een oven gekocht van €46.100. Hoeveel geld houdt hij over?)
  + Inkopen (bijv. bakker heeft een 2,2 miljoen kilo bloem nodig. Hij heeft 1,4 miljoen kilo in voorraad. Hoeveel moet hij nog inkopen?)
* Meten:
  + Hoeveelheden (bijv. bakker heeft 0.8 liter water nodig. Op maatbeker zijn hoeveelheden aangegeven in milliliters. Vul de maatbeker.)
  + Cakeblik (bijv. de breedte is 20 cm. De oppervlakte van de bodem is 800 cm2. bereken hoe lang de bodem van het cakeblik is. Snij een stuk deeg voor de bodem.)

Bakker moet sneller handelen naar mate het level van de speler hoger wordt. Klanten worden bijvoorbeeld ongeduldiger en oventijd gaat sneller.

Multiplayer kan door een highscore.

Dit spel wordt een algemene rekengame. Het behandelt alle categorieën van het onderdeel rekenen van de Cito. Deze zijn verwerkt in de verschillende handelingen van de bakker. Je kunt hierdoor ook testen op de verschillende categorieën.

Dit concept test de vaardigheden die ook in de CITO getest worden. Voor ieder onderdeel van rekenen is een minigame bedacht, zodat deze allemaal getest worden. Lies was haar poesje kwijt, dus liep ze naar buiten en riep: poes poes poes poes poes poes poes poes poes poes poes poes. Op eeen gegeven moment dacht ze: dit werkt niet en toen riep ze: katje katje katje katje katje katje katje katje katje. Ze kreeg hem nog steeds niet gevonden en toen kwam daar Joep aan. Hij wilde graag helpen en riep ook: poes poes poes poes poes poes poes poes.